# HOME ARCADE™

## MODE D'EMPLOI

# L'ARMADA DE L'ESPACE MD

Cassette N°. 14

## GENERALITES

1. S'assurer que la console n'est pas sous tension (voyant rouge eteint) lorsque vous mettez ou retirez une cassette, ceci afin d'eviter toute deterioration de votre console ou de la cassette.
2. Mettre les fiches plastiques sur leur poignée de jeu (voir FIG. 1 et 2).
3. Mettre la cassette dans son logement le nom du jeu face a vous.
4. Lire attentivement le manuel d'emploi avant de jouer.

FIG. 1
FICHES PLASTIQUES

FIG. 2
COMMENT METTRE LES FICHES

## PRINCIPE DU JEU

1. Le but est d'atteindre le plus haut score possible en detruisant le maximum d'envahisseurs de l'espace avec vos missiles.
2. Les envahisseurs vous bombarderont et vous devrez eviter leurs attaques.
   Attention: Ils tacheront de rentrer en collision avec votre lance missiles afin de le detruire.
3. En bas de l'ecran, se trouve votre jauge d'energie.
   Si vous n'avez pas detruit tous les attaquants avant la fin de votre reserve "Energetique" (un signal sonore vous en previendra quelques secondes avant) vous exploserez, et c'est un second lance missile qui prendra le relai pour continuer le combat.
4. En bas a droite apparait un nombre : il vous indique si vous combattez la premiere escadrille, la deuxieme, la troisieme . . . . . .
5. Au fur et a mesure que vous detruisez les escadrilles ennemies leurs attaques seront de plus en plus agressives.

## COMMENT JOUER

1. Jeu pour un joueur : Utilisez la poignee de droite uniquement.
2. Mettre la cassette dans son logement.
3. Appuyer sur "Marche/Arret" le voyant rouge doit s'allumer.

4. Appuyer sur "Remise a zero". Le dessin de la Fig. 3 doit apparaitre sur votre ecran.
5. Appuyer sur "Depart". Le jeu commence. Pour faire apparaitre votre vaisseau, inclinez votre manette a droite ou a gauche.
6. Immediatement, les envahisseurs vont ouvrir le feu et tacher de s'ecraser sur vous pour vous detruire. Evitez les attaques en vous deplacant lateralement grace a la manette ou disque de controle.
7. Faites feu en appuyant sur les gachettes ou sur les boutons de la rangee du milieu.
8. Vous disposez de 3 lance-missiles. Ceux qui ont ete detruits apparaissent en bas a droite de l'ecran.
9. Le jeu finit lors de la destruction de votre dernier engin.
10. Apres destruction de tout un escadron ennemi apparaitra une nouvelle vague ennemie. Continuez a les detruire.
11. Vous aurez un lance missile en bonus si vous atteignez 5000 points.

FIG. 3 (Position de l'ennemi au depart)

## DECOMPTE DES POINTS

| | NOMBRE D'ENVAHISSEURS DE L'ESPACE | EN FORMATION | EN VOL D'ATTAQUE |
|---|---|---|---|
| Ligne 1 | XX | 60 points | 200 points |
| Ligne 2 | XXXXX | 50 points | 100 points |
| Ligne 3 | XXXXXXX | 40 points | 80 points |
| Ligne 4 | XXXXXXXXX | 30 points | 60 points |
| Ligne 5 | XXXXXXXXX | 30 points | 60 points |
| Ligne 6 | XXXXXXXXX | 30 points | 60 points |

Le plus haut score realise en fin de partie est automatiquement transfere en haut et a droite de l'ecran.

Pour le conserver, en debut de nouvelle partie appuyez uniquement sur "Depart". Toutes autres manoeuvres le feront disparaitre.

## L'AUTO DEMONSTRATION

Pour mettre votre jeu en auto demonstration, il suffit d'appuyer sur la touche "Remise a zero" puis "Selection".

## GEL DU JEU – ARRET MOMENTANE

Dring . . . Oh non ! Le téléphone sonne juste au beau milieu du jeu. Ne vous tracassez pas. Appuyez tout simplement sur GEL (poignée gauche) et le jeu s'arrête instantanément. Il vous attend. Lorsque vous serez de nouveau prêt, appuyez sur DEGEL, l'action et le son reprendront là où vous vous étiez arrêté.

Si nécessaire, vous pouvez également réduire le volume sonore de votre T.V., mais n'oubliez pas de le remettre !

Imprimé à Hong Kong